



コナミックゴルフ

KONAMIC GOLF™



DMG-KGA

© KONAMI 1991

ゲームボーイ™専用カートリッジ

取扱説明書

コナミックゴルフ KONAMIC GOLF™

© KONAMI 1991



このたびは、コナミのゲームボーイ専用カートリッジ
「コナミック ゴルフ」をお買い上げいただき、誠にあり
がとうございます。ご使用前に取扱説明書をよくお読み
いただき、正しい使用法でご愛用ください。

なお、この取扱説明書は再発行いたしませんので大切に
保管してください。

も く じ

ゲームの特徴	2
操作方法	3
遊び方(設定方法)	5
Ⅱ (プレイ方法)	12
デモ画面の説明	16
コナミックゴルフ攻略法	17
コース紹介	19
ゴルフ豆知識	21

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。



このゲームは、プレイヤーがゴルフトーナメントに出場し、強豪を相手にトーナメントを戦いぬき、優勝を目指すゲームです。

トーナメント TOURNAMENTモード(1P)

トーナメントを戦います。マスターコースでプロテストに合格すると、プロとしてチャンプコースでプレイできます。

ブラクティス PRACTICEモード(1P)

練習モードです。好きなホールを選んで腕を磨いてください。

レコード RECORDモード

記録モードです。ホールインワン、ドラコン、ニアピン、4日間のスコア及びベストスコアの記録ができます。

マッチプレイ MATCH PLAYモード(2P)

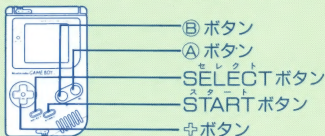
2人でプレイし、1ホールごとに勝敗が決まります。全ホール終了時点で勝ち数の多いプレイヤーの勝利となります。コース、対戦ホール数の設定もできます。

ストロークプレイ STROKE PLAYモード(2P)

2人でプレイし、全ホール終了時点で打数の少ないプレイヤーが勝者になります。コース、対戦ホール数の設定もできます。

そうさほうほう 操作方法

コントローラーの各部かくぶの名称めいしやうと使い方つかかた



〈タイトル画面がめん〉

+ ボタン ← → で選択。
START ボタン 決定。

〈ネームエントリー画面がめん〉

+ ボタン ↑ ↓ ← → で選択。
A ボタン 文字決定。
B ボタン キャンセル。
START ボタン 決定。

〈モードセレクト画面がめん〉

+ ボタン ↑ ↓ で選択。
START ボタン 決定。

〈プレイ画面〉

コース画面

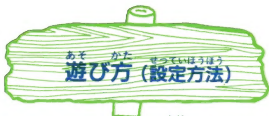
- ✦ボタン……………コース全体を見る、ボールの飛ばしたい方向。
- ① ボタン……………決定。
- ② ボタン……………キャンセル。


ショット画面

- ✦ボタン……………ボールの飛ばしたい方向、クラブの選択、スタンスの選択。
- ① ボタン……………決定、送り、ショット。
- ② ボタン……………キャンセル。

※SELECT ボタンは、練習モードのGIVE UP時のみ使用します。





ゲームボーイにカートリッジを^{ただ}正しくセットし、^{でんげん}電源スイッチを入れるとNintendoの表示に続いて、 **KONAMI**の表示が現われます。STARTボタンを押すとタイトル画面になります。(押さなくても数秒後、自動的にタイトル画面に変わります)

〈1〉タイトル画面

✚ボタン←→で1Pか2Pを選択、STARTボタンで決定します。
1Pを選ぶと、PLAYER SELECT画面になり、2Pを選ぶとMODE SELECT画面になります。



〈2〉NAME ENTRY

①自分の名前を登録します。カーソルをNEWのところに合わせSTARTボタンを押します。



②✚ボタン↑↓←→で文字の選択、(入力できる文字は、5文字までです)

Ⓐボタンで文字を決定します。キャンセルしたい場合はⒷボタンで行います。名前の登録が終わると、ENDに合わせSTARTボタンで登録画面にかえります。



③ ^{えら} + ボタン ^{えら} ↑ ↓ で登録する番号を選びます。????? が ^{えら} 点滅しますので、START ボタンで登録してください。

④ ^{えら} 登録してある名前 ^{えら} で遊ぶときは、カーソルを合わせ、START ボタンを押してください。

※ 2P を ^{えら} 選び対戦ゲームをするときは、名前 ^{えら} の登録はありません。

〈3〉 ^{モード} MODE ^{セレクト} SELECT

コナミックゴルフには、^{トーナメント} TOURNAMENT、^{プラクティス} PRACTICE、^{レコード} RECORD、^{マッチ} MATCH ^{プレイ} PLAY、^{ストローク} STROKE ^{プレイ} PLAY の5つのモードがあります。

※ ^{マッチ} MATCH ^{プレイ} PLAY、^{ストローク} STROKE ^{プレイ} PLAY は2Pを ^{えら} 選んでください。

〈1P〉



〈2P〉



プレイ 1P PLAY

トーナメント 〈TOURNAMENT〉

トーナメント
TOURNAMENT は18ホールをコンピューターのプレイヤーたちと競い合います。

プロテストでマスターコースをプレイします。プロテストの合格ラインは、スコアをアンダーで終了することです。次にプロとしてチャンプコースでプレイできます。

①タイトル画面で1Pを選びます。

②カーソルを**TOURNAMENT** に合わせ
START ボタンを押します。

③**TOURNAMENT** の日数を+ボタン↑
↓で選択、1～4日に設定します。

④START ボタンで
ゲームスタートです。



ブ ラ ク テ ィ ス 〈PRACTICE〉

ブ ラ ク テ ィ ス は、^{れんしゆ}練習モードです。MASTER CO^{マ ス タ ー コ ー}URSE、CHAMP CO^{ス テ ィ ャ ン プ コ ー ス}URSEのコースより好きなホ^すールを選んで腕を磨いてください。

①タイトル画面で1P^{が め ん}を選びます。

②カーソルをブ^{ブ ラ ク}RACTICEに合わせST^{ス タ}ART^{ア ー ト}ボタンを押します。

③⁺ボタン^{↑ ↓}でコー^{せ ん た く}スを選択します。

④⁺ボタン^{← →}でホ^{せ ん た く}ールの選^{お こ な}択を行います。

⑤START^{ス タ ー ト}ボタンで^{け っ て い}決定、ゲームスタートです。



レコード (RECORD)

RECORDは記録モードです。ホールインワン→ドラコン、ニアピン→トータルスコア、ベストスコアを順番に表示します。

- ①タイトル画面で1Pを選びます。
- ②カーソルを**RECORD**に合わせ **START** ボタンを押します。
- ③**START** ボタンを押すごとに、各データが表示されます。

HOLE IN ONE			
K.N.M	MASTER	COURSE	OUT 3
GOEMO	CHAMP	COURSE	IN 2
		COURSE	

K.N.M			
LONG DRIVE			
268 Y	MASTER	OUT 4	
NEAR PIN			
7 Y	MASTER	IN 3	

MASTER COURSE			
SCORE	-86		
	OUT	IN	TOTAL
1st DAY	37	36	73
2nd DAY	34	38	72
3rd DAY	33	35	68
4th DAY	34	04	38

BEST SCORE			MASTER	
HOLE	YADD	PAR		
1	392	4	O	3
2	406	4	—	4
3	128	3	—	3
4	354	4	O	3
5	377	4	—	4
6	520	5	—	3
7	156	3	—	3
8	435	4	X	6
9	603	5	O	4
OUT	3371	36		33

2P PLAY

〈MATCH PLAY〉

MATCH PLAY は対戦プレイです。1ホールごとに勝敗が分かります。

- ①タイトル画面で2Pを選びます。
- ②カーソルで**MATCH PLAY**を選び**START**ボタンを押します。
- ③対戦コースを十字ボタン←→で選びます。
- ④対戦ホール数を十字ボタン↑↓で選びます。
ALLは18ホール、OUTは1～9ホール、INは10～18ホールのプレイとなります。
- ⑤**START**ボタンでゲームスタートです。



ストローク プレイ (STROKE PLAY)

ストローク プレイ たいせん ぜん しゅうりょう
STROKE PLAY は対戦プレイです。全ホール終了
じてん だすう すく
時点で打数の少ないプレイヤーが勝者になります。
しょうしや

①タイトル画面で2Pを
えら
選びます。

②カーソルで**STROKE**
プレイ えら スタート
PLAYを選び**START**
ボタンをお
を押します。

③対戦コースを✚ボタン
たいせん
←→でえら
びます。

④対戦ホール数を✚ボタ
たいせん すう
ン↑↓でえら
びます。ALLは18ホール、アウトは1～9
オール アウト
ホール、INは10～18ホールのプレイとなります。
イン

⑤**START** ボタンでゲームスタートです。

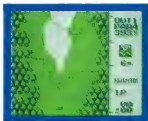


マッチ プレイ ストローク プレイ
MATCH PLAYと**STROKE PLAY**にはオ
ナー制があります。ゲームスタート時には1P、2
せい
Pの順ですが対戦ホールで勝ったり、スコアのよい
じゆん たいせん か
ほうがオーナーとなり先に打つことになります。
ほう さき う



〈コース画面〉

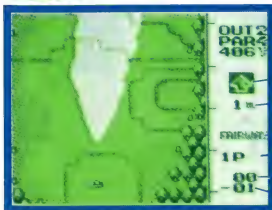
①ゲームをスタートするとコース画面になります。＋ボタン↑↓←→でコース全体を見ることができます。



②コースの地形を見終わるとショットの方向を決めます。△ボタンを押すと＋カーソルが出現します。＋ボタン←→で方向を決めてください。

③△ボタンで決定、ショット画面に変わります。方向をキャンセルしたい場合は、Ⓚボタンで行います。

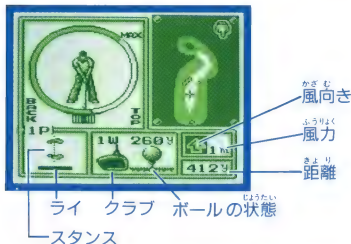
〈画面表示〉



- ホールナンバー
- パー表示
- 距離
- 風向き
- 風力
- ボールの状態
- プレイヤー
- 打数
- スコア

〈ショット画面〉^{がめん}

ショット画面^{がめん}ではショットの方向^{ほうこう}の修正^{しゅうせい}、クラブの選択^{せんたく}、スタンス(ボールの曲がり^ま)、ショットのパワー^{けつてい}を決定します。



- ①ショット画面^{がめん}で再度、方向^{ほうこう}の修正^{しゅうせい}ができます。✚ボタン^{ほうこう}←→で方向、Ⓐボタンで決定、次の選択に移ります。
Ⓑボタンでキャンセルできます。
- ②クラブ^{せんたく}選択は、✚ボタン↑↓で選択^{せんたく}、Ⓐボタンで決定、次の選択に移ります。ボールの状態^{じょうたい}、風向き^{かざむ}、残りのヤード数^{のこ}などを参考^{さんこう}にして、クラブを選^{えら}んでください。
- ③スタンスの決定は、✚ボタン←→で選択^{せんたく}、Ⓐボタンで決定^{けつてい}、Ⓑボタンでキャンセルします。スタンスを^かえることによりフック、スライス^まのボールを曲^まげるショット^うが打てます。

④スタンスの決定の後、ショットのパワーゲージが回転を始めます。色のついた場所で④ボタンを押してください。色のついていない場所はMISSショットになります。パワーゲージのMAXに近いほどパワーが強く飛距離がでます。



ショットゲージ

⑤パワーを決定するとパワーゲージが逆に回転し始めます。ミートポイントでタイミングよく④ボタンを押してください。



バック
スピン

トップ
スピン

ミートポイント
(ベストドライブ)

⑥ミートポイントを調節することにより、バックスピン、トップスピンなどのいろいろな球種を打ち分けることができます。ミートポイントをはずすと、シャンクやダフリになります。

* バックスピンは高い弾道、トップスピンは低い弾道になります。

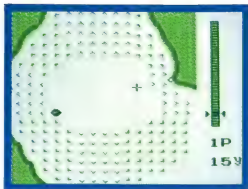
〈グリーン画面〉

ボールがグリーンの近^{ちか}くや、グリーンにオンするとグリーン画面^{がめん}にか^か変わります。

①^{ほうこう}十字ボタン $\leftarrow \rightarrow$ で方向^{けってい}の決定。

②^おAボタンを押すとショットのパワーゲージ^{あらわ}が現れます。

③もう一度、^{いちど}Aボタンを押^おすとカーソルが^{うご}動き始めます。^{はじ}Aボタンを押^おしパターの^{けってい}パワーを決定してください。



※グリーンには芝目^{しばめ}があり、パットしたボールの転がり^{ころ}は変化^{へんか}します。

がめん せつめい デモ画面の説明

〈スコア表〉

MASTER COURSE				1 DAYS
NO.	YARD	PAR	SCORE	
1	392	4	-	4
2	406	4	5	5
3	128	3	0	2
4	354	4	1	4
5	377	4	△	5
6	520	5	×	3
7	156	3	×	6
8	435	4	-	4
9	603	5	-	5
OUT	3371	36		37
10	385	4	-	4
11	300	4	×	6
12	175	3	×	4
13	120	3	△	4
14	393	5	×	3
15	185	4	-	0
16	406	4	-	0
17	440	4	-	0
18	637	5	-	0
IN	3521	36		21
TOTAL	6892	72		58

コース名

日数

スコア

トータルスコア

- パー ○ パーディ
 △ ボギー × ダブルボギー以上
 E イーグル A アルバトロス

〈順位表〉

トーナメントプレイ時の順位を
1～5位迄表示します。

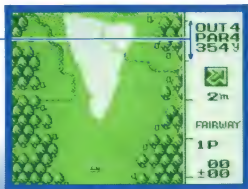
TOURNAMENT			
NO.	NAME	SCORE	
1	K N	-	1
2	MARK	-	1
3	CHIT	-	1
4	KENN	+	0
5	DAN	+	1

コナミックゴルフ

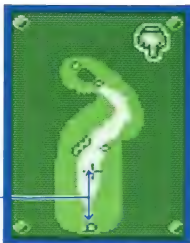
攻略法

- ◆ショットをする前にコースレイアウト、地形、風向きを確認し、フェアウェイをキープしましょう。バンカーやラフに打ち込むとクラブ本来の飛距離が出せません。OBやWATER HAZARDすると、1打の付加となります。

コース画面横の目盛りは、1目盛り50ヤードです。



- ◆ショット画面のコース全体図に表示されるボールからカーソルの距離は、約150ヤードです。



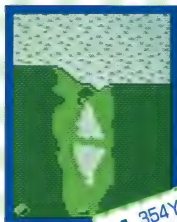
- ◆ショットをする場所が平坦であるか、つま先上がりか、つま先下がりかを確認してください。
つま先上がりであれば、クローズドスタンス(左曲がりのボール)でショットし、つま先下がりであれば、オープンスタンス(右曲がりのボール)でショットしてください。



※ 打つ方向で修正もできます。

- ◆ボールがグリーン画面にあり、距離の短いアプローチにはパターを使うと有効です。

めい しょうかい
名コース紹介
マスターコース
MASTER COURSE



4 354Y
PAR4



7 156Y
PAR3



13 520Y
PAR5



16 406Y
PAR4

めい しょうかい
名コース紹介
チャンプ コース
CHAMP COURSE



7 494Y
 PAR5



10 556Y
 PAR5



15 374Y
 PAR4



18 601Y
 PAR5



▶ コース関係 ◀

アウト、イン…ゴルフコースの前半と後半の9ホールのこと。

フェアウェイ…芝が比較的きれいなゾーン、ボールが打ち易くここにボールをキープするのがBEST。

ラフ……芝が長くボールが打ちにくくクラブ本来の距離がでない。浅いラフと深いラフがある。

バンカー…ホール上にある砂地、距離が大幅に落ちミスショットになり易い。

OB ……ホールの競技外エリアにボールがでてしまうこと。1打付加されプレーした位置、またはボールを打った位置にできるだけ近い位置からのストロークとなる。

WATER ……ホール上にある池。これに落とすと、1打付加される。

▶ スコア関係 ◀

バー……そのホールの標準打数で終えること。

バーティ…1打少なくホールを終えること。

イーグル…2打少なくホールを終えること。

アルバトロス…PAR5のホールを3打少なくホールを終えること。

ボギー……1打多くホールを終えること、2打多いのはダブルボギー。

ホールインワン…1打でカップインする。

▶プレイ関係◀

スライス…右に大きく曲がるボール。

フック…左に大きく曲がるボール。

ダフ……ボールを打つ前に手前をたたいてしまうミスショット。

トップ…ボールの頭をたたいてしまうミスショット。

ドラコン…ドライブコンテスト。ティーショットをより遠くへ正確に飛ばします。フェアウェイをキープしないと記録に残りません。

ニアピン…ショートホールで、できるだけピンにボールを寄せます。グリーンをキープしないと記録には残りません。

ライ……ボールのある地面の状態。

ちゅう い

注意

このカセットには、ゲームの途中経過やデータを記録するバックアップ機能が付いています。デモ画面中に電源スイッチを切ると、データが消える恐れがありますので、注意してください。

※バックアップできるのはトーナメントでプレイした時のみです。

使用上の注意

- 1) 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
- 2) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。
また絶対に分解したりしないでください。
- 3) 電源スイッチをむやみにON・OFFしないでください。
また電源スイッチをONにした状態で、外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないでください。
- 4) 電源スイッチをONにした状態で、乾電池が無くなるまで放置しないでください。
- 5) 端子部に触れたり、水にぬらさないようにしてください。
故障の原因となります。
- 6) シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。

ゲームボーイは任天堂の商標です。

コナミ株式会社

東京本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 TEL(03)3264-5678(代)
大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23-18 TEL(06) 334-0335(代)
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2-9 TEL(011)232-3778(代)
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2丁目8-30 TEL(092)715-2367(代)